# **Momento I**

Jorim de Jesus Saltarin Villamizar

Duvian Alexander Flores Munera

Informática II

Augusto Enrique Salazar Jiménez

Universidad de Antioquia

04 de junio de 2025

**Momento I**

**Sinopsis del Capítulo Base**

En el capítulo 30 de Dragon Ball, Goku y Krilin se encuentran en la fase final de su entrenamiento con el Maestro Roshi. Luego de meses de esfuerzo y trabajo duro, ambos están listos y emocionados para participar en el 21° Torneo de las Artes Marciales, el cual reúne a los mejores luchadores. En el capítulo 46, el Torneo ya está en ejecución.Goku y Krilin han avanzado en las rondas preliminares. La tensión y la emoción aumentan a medida que ambos se enfrentan a grandes y fuertes rivales. Además es muy notoria el espíritu competitivo y la amistad entre los protagonistas.

**Propuesta de Juego: “Dragon Ball: Camino al Torneo”**

El juego constará de dos niveles, cada uno con una jugabilidad distinta e inspirada a los capítulos mencionados anteriormente.

**Nivel 1: Entrenamiento con el Maestro Roshi**

Inspirado en el capítulo 30. En este primer nivel, el jugador controla a Goku o krilin niño (seleccionado antes de iniciar) en un circuito de entrenamiento ubicado en la isla del Maestro Roshi, permitiendo movimientos básicos como; moverse a la izquierda, derecha y saltar. La ambientación es una mezcla de playa, selva y terrenos naturales, con elementos como palmeras , piedras, árboles y troncos, los cuales conforman los obstáculos del escenario. El objetivo principal es completar el circuito superando obstáculos (troncos, animales, etc) y recolectando una serie de objetos (caparazones o piedras marcadas) en un tiempo determinado.

**Dinámicas:**

* **Selección de personaje:** Antes de comenzar, el jugador elige al personaje (Goku o Krilin en su etapa infantil)
* **Movimiento lateral:** El personaje avanza de izquierda a derecha en un entorno de desplazamiento lateral continuo, similar al clásico Mario Bros.
* **Acciones básicas:** 
  + **Caminar:** Desplazamiento horizontal controlado por el jugador
  + **Saltar:** Permite esquivar obstáculos o animales
* **Obstáculos:**
  + Troncos
  + Animales
  + Posibles raíces o montículos de tierra
* **Recolección de objetos:**
  + Caparazones
  + Pierdas marcada por Roshi
* **Tiempo:** 
  + Se dispone de un tiempo determinado para complementar el circuito

**Física:**

* **Movimiento parabólico para saltos:**

y = v₀sen(α) \* t - (1/2) \* gt²

Velocidad inicial, ángulo de salto, gravedad

* **Colisiones:** 
  + **Obstáculos:** Si el personaje colisiona con un tronco o animal, pierde una vida o se reduce su energía.
  + **Recolección:** Al tocar un caparazón o piedra marcada, se suman en contadores para el jugador.

**Nivel 2: 21° Torneo de las Artes Marciales**

Inspirado en el capítulo 46. En este segundo nivel el jugador continúa la aventura participando en el 21° Torneo de las Artes Marciales, es un estilo de combate 1 contra 1. El jugador puede controlar a Goku o Krilin niño (dependiendo del personaje que eligió en el nivel 1) y enfrentarse a Jackie Chun (Maestro Roshi disfrazado) manejado por la computadora.

**Dinámicas:**

* **Selección automática:** Se conserva el personaje elegido en el Nivel 1
* Movimiento lineal limitado: Los personajes pueden moverse a la izquierda o derecha dentro de una plataforma fija
* **Acciones básicas:**
  + Caminar
  + Saltar
  + Golpear
  + Ataque especial - carga de energía
* **IA básica del “enemigo”:** el oponente se mueve y lanza ataques aleatorios en intervalos.

**Físicas:**

* **Movimiento horizontal con fricción:**

x = v₀t - ½ \* ugt²

* **Saltos**

y = v₀sen(α) \* t - (1/2) \* gt²

* **Impulso al recibir golpe**

y = v₀sen(α) \* t - (1/2) \* gt²

x = v₀​\*cos(α)⋅t

* **Carga de energía:**

E = E₀​ \* ln(1+k\*t)

**Posibles Spriters que nos pueden servir:**

[**The Spriters Resource - Full Sheet View - Dragon Ball RPG: Shōnen-hen - Krillin**](https://www.spriters-resource.com/fullview/205753/)

[**Mobile - Dragon Ball RPG: Shōnen-hen - Master Roshi - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/mobile/dragonballrpgshonenhen/sheet/205752/)

[**Mobile - Dragon Ball RPG: Shōnen-hen - Character Status - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/mobile/dragonballrpgshonenhen/sheet/219651/)

[**NES - Super Dodge Ball - China Court - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/nes/superdodgeball/sheet/123040/)

[**NES - Super Dodge Ball - India Court - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/nes/superdodgeball/sheet/123036/)

[**DS / DSi - Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans - Jackie Chun - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/ds_dsi/dragonballzattackofthesaiyans/sheet/41882/)

[**Game Boy Advance - Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II - Hawk - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbzlog2/sheet/224137/)

[**Game Boy Advance - Dragon Ball: Advanced Adventure - Goku's House 4 - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbadvadven/sheet/149176/)

[**Game Boy Advance - Dragon Ball: Advanced Adventure - Goku's House 2 - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbadvadven/sheet/223021/)

[**Custom / Edited - Dragon Ball Customs - Goten (Legendary Super Warriors-Style) - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/custom_edited/dragonballcustoms/sheet/156254/)

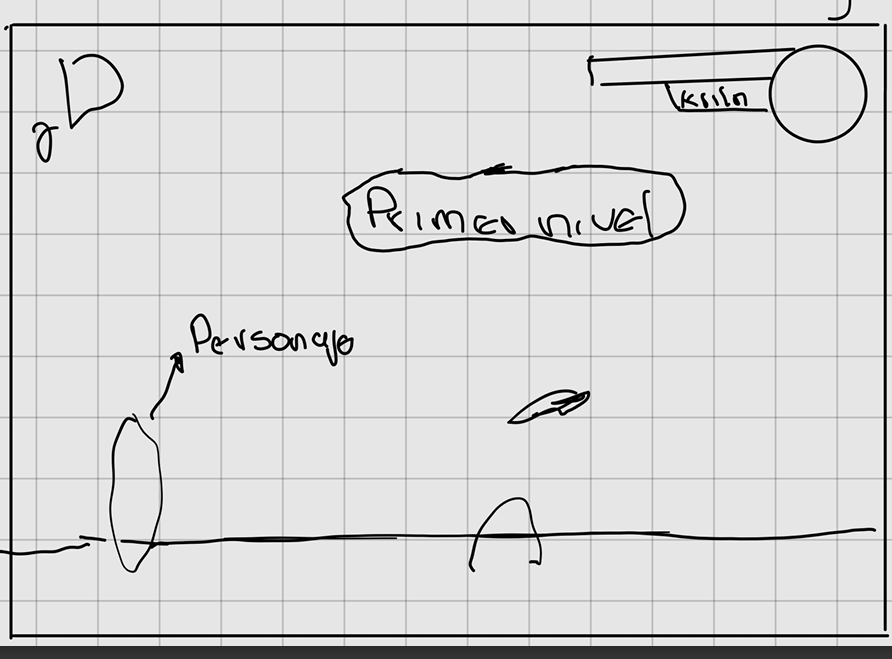
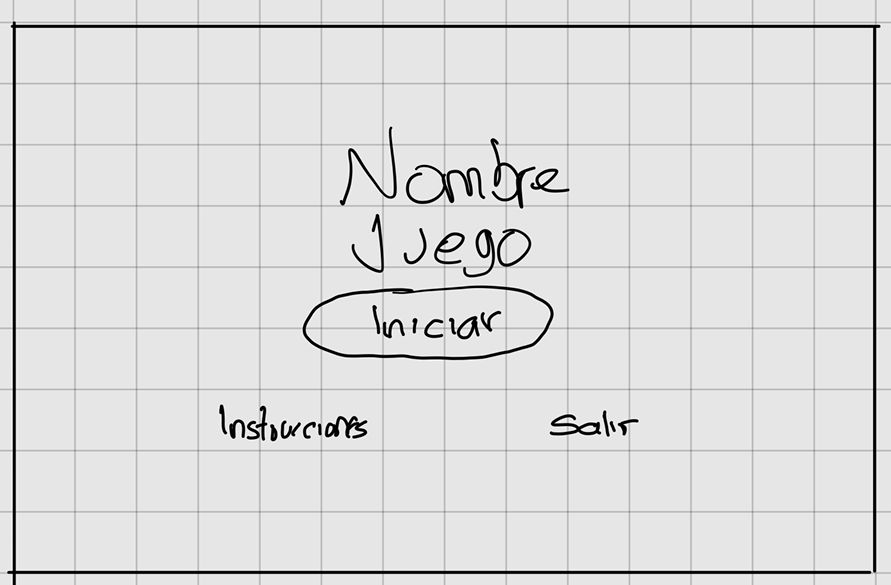
[**Game Boy Advance - Dragon Ball: Advanced Adventure - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbadvadven/)

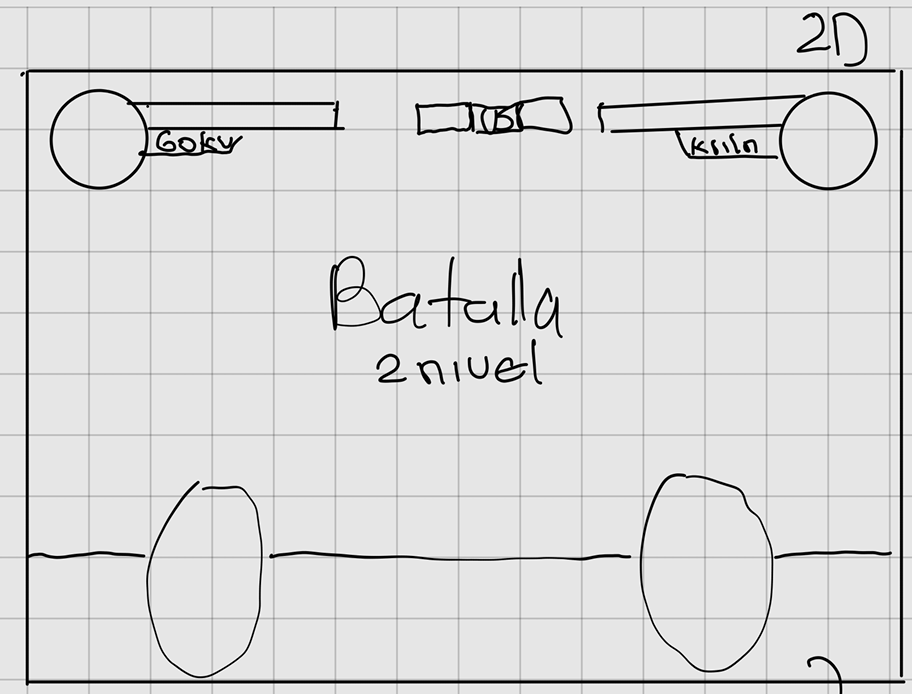
[**Game Boy Advance - Dragon Ball: Advanced Adventure - Mugshots - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbadvadven/sheet/80240/)

[**Game Boy Advance - Dragon Ball: Advanced Adventure - Goku - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbadvadven/sheet/67214/)

[**Game Boy Advance - Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II - Krillin - The Spriters Resource**](https://www.spriters-resource.com/game_boy_advance/dbzlog2/sheet/110153/)

[**Sprite Database - Forest Stage**](https://spritedatabase.net/file/903)

****

****